



ДОЧЕРИ СОРЫ КЕЛЛ

1 Часть

Автор Статьи: **Кейт Бэйкер.**
Перевод: **Валентин Дмалекс.**
Оформление и Верстка: **Валентин Дмалекс.**

Стены помещения были уставлены черепами. Они же были и единственным источником освещения этой огромной пещеры. Сотни черепов, мерцающие как угольки в затухающем пламени. Дэйн помнил истории ещё с его детства, о том как Сора Мэнья ловила в свои тенета души тех, кого она пожирала. Он увидел в одной из трещин стены торчащий детский череп, и проклял богов, за то, что те допустили такой кошмар.

«Она была миленькой» раздался голос напоминающий скрежет железа о точильный камень, мягкий, в то же время жесткий.

В центре пещеры была расположена роца из тем-нодревных дубов. Теперь Дэйн увидел силуэты трех женщин, стоявших среди деревьев. Говорящая была высокой и темной, её конечности были столь же сучковаты, сколь мертвые деревья вокруг неё. Её кожаная куртка была цвета засохшей крови. Её спутницей была эльфийка со снежно белой кожей, и сверкающими голубыми глазами. Ниспадающие абсолютно черные волосы лишь подчеркивали её красивые внешние черты; хотя он знал наверняка, это была лишь иллюзия. Дэйн и сейчас чувствовал, что его сердце готово выскочить из груди. Третья же фигура, выглядевшая из теней, пристально наблюдала своими красными глазами из под глубокого капюшона её серой накидки.

«Приветствую странник» произнесла эльфийка своим певучим и нежным голосом. «Ты так много прошел, чтобы попасть сюда. Твой путь был длинным и трудным, ты миновал волков, воров, заросли и топи.

«Он обречен, покончим с ним» прорычала великанша.

«Давайте начнем» прошептала тень в сером плаще.

Дэйн упал на одно колено. «Госпожи» он произнес, но эльфийка остановила его речь подняв руку. Её внешние черты медленно преобразились. Теперь она была человеком с глазами, похожими на изумруды, и огненными волосами.

«Мы знаем твои намеренья дитя. Мои сестры говорили о тебе часто. Ты ищешь Клинок Дол Азур, и мы можем исполнить твоё желание. Но вначале ты должен выполнить наши...»

Три Сестры

Каждый ребенок в Аундаире воспитывается на сказках об ужасной Соре Мэнье, а любой Бреландский бард может спеть вам не один десяток песен о глупцах, которые хотели поподробнее разузнать о Соре Катре. Лишь несколько людей верят в эти поверья, и не один из них не может и предположить, что эти ведьмы могут появиться во главе армии троллей войны и огров череподробителей, столь мощной силы, какую не видели на западе со времен Дхакаана. За десятилетие ведьмы установили контроль над всеми землями под Горами Бьешк, наведя порядок в регионе впервые за семь тысяч лет.

На множество вопросов наводит эта новорожденная нация Дроаама. Столетиями ведьмы скрывались в пустошах, лесах и болотах. Что заставило покинуть их свои обиталища, и провозгласить королевство? Хотя ли они расширить свой контроль за пределами Серостенных гор, и взять под контроль людей, или все что им нужно – это нация чудовищ? Эта нация их единственная цель, или первый шаг далекидушей в будущее схемы?

По отдельности Дочери Соры Келл три наиболее могущественных создания на Кхорвайре. Сора Мэнья и Сора Катря легендарные чудовища, и это необходимо учитывать при столкновении с ними. Они столетиями сталкивались и побеждали героев, и их не так-то легко будет впечатлить или запугать. Через Сору Теразу, они смогут получить достаточное количество информации об авантюристах идущих к ним; МП должен на всю использовать эти знания.

Существует множество способов введения Дочерей в вашу игровую компанию, и многие из них не включают в себя сражение с игровыми персонажами. Сора Тераза одна из наиболее одаренных оракулов этой эпохи, и группе могут понадобиться её мистические видения. Сора Катря ввязана во множество схем происходящих по всему Кхорвайру, и группа попавшая в махинации Дааска или Дома Фарашк, может обратиться за советом к ведьме. Ведьмы знают множество забытых секретов, и имеют в наличии множество древних сокровищ раздобытых из глубин Демонических Пустошей, и руин Империи Дхакаан. Они будут не против вступить в сделку с авантюристами, торгуя



сокровищами на услуги, или ставя очень смертельные пари. Истории о Соре Катре наполнены кажущимися триумфами победы, которые оборачиваются несчастьями. Через Сору Теразу, Дочерей знают очень многое о будущем, поэтому кажущаяся скорая победа над ними, может иметь иные долговременные последствия, в которых авантюристы возможно и не будут принимать участие, или превратить то, что казалась успехом, в бесполезную победу, или того хуже. Возможно Клинок Дол Азур позволит вам уничтожить Хаскаласка Черног, но возможно это именно то, что и нужно Дочерям.

Что знают единицы из людей, так это то, что Дочери не просто ведьмы — они полу-изверги. Их мать, Сора Келл, была могущественной ночной ведьмой, а истоки их отцов затеряны в легендах. У Дочерей нет крыльев, но они обладают всеми остальными способ-

ностями и признаками полу-извергов. При применении *призыва монстра IX*, Дочь может призвать только ночную ведьму, и использовать эту силу только в случае крайней необходимости.

Если же группа все же вступит в сражение с Дочерьми Соры Келл, МП должен всегда помнить, что они очень хитрые, эгоистичные, и опасные противники, у которых хорошо развито чувство самосохранения. Каждая из них вышла победительницей из сотен боев с героями, великими и не очень. Даже Сора Мэнья не будет сражаться до последнего дыхания, если случится так, что все обернется против неё, он применит *дверь измерений*, *невидимость* или иные трюки, чтобы только сбежать с поля боя, а затем вернуться накопив силу и последователей. Вполне возможно, что эпические персонажи смогут победить Дочерей Соры Келл, но вряд ли это будет легким заданием.



ДОЧЕРИ СОРЫ КЕЛЛ

2 Часть

Автор Статьи: **Кейт Бэйкер.**

Перевод: **Валентин Дмалекс.**

Оформление и Верстка: **Валентин Дмалекс.**

По отдельности, каждая из трех Дочерей Соры Келл, является одним из наиболее могущественных существ в землях Кхорвайра. Сора Мэнья и Сора Катра легендарные чудовища, и это необходимо учитывать при столкновении с ними. Через Сору Теразу, они смогут получить достаточное количество информации об авантюристах идущих к ним ещё до столкновения; МП должен на всю использовать эти знания.

СОРА КАТРА

ИЗ, женщина, полу-изверг, зеленая ведьма, Бард 11

Известная по песням как обманщица с глубокого болота, Сора Катра фигурирует в Бреландских народных поверьях на протяжении столетий. Есть множество историй о тех, кто отправился к ней в поисках секретов или сокровищ, стараясь испытать при этом свои клинки или острый ум. За несколькими исключениями, все эти рассказы заканчиваются плохим концом. Её очарование и речь неотразимы, а так как угроза жестокости формирует основу Дроаама, риторика Соры Катры быстро позволила её завоевать массы фанатично преданных ведем.

Если столкнуться сразу с тремя этими ведьмами, то именно Сора Катра возьмет на себе роль переговорщика. Он постоянно применяет на себя *собственную маскировку*, чтобы сбивать с толку и отвлекать своих оппонентов. Она смотрит на мир как на огромную шахматную доску, и всегда ведет игру с дюжинами различных схем. Одним из её первичных инструментов является преступная группировка — Дааск (в переводе с языка великанов «чудовищный глаз»), которая хорошо распространилась восточнее на всем протяжении Бреландии и Аундаира. Дополнительную ин-

формацию об этой организации можно найти в книге *Шарн: Город Башен*.

В дополнение к своим возможностям как ведьмы, так и полу-изверга, Сора Катра обладает просто таки легендарной способностью проклинать. Раз в день, наподобие магической способности, она может применять *наложить проклятие*; один раз в месяц она может использовать *привязку*. Для этого ей необходимо просто использовать обычные компоненты для *привязки*. Эти заклинания она применяет как бард 20-го уровня, а КС спас-бросков основаны на Обаянии.

СОРА ТЕРАЗА

ЗН женщина, полу-изверг, сумеречная ведьма, Жрец 13

Существует лишь несколько легенд о Соре Теразе. До появления Дроаама лишь несколько наиболее опытных бардов слышали о слепой старухе, которая блуждала по Демоническим Пустошам. Большинство уверено в том, что эта она движущая сила, которая стоит в тени Дроаама, и именно она приглядывает за своими сестрами, будучи ведомой своими вещими видениями. Она редко когда говорит, но сестры очень внимательно прислушиваются к её словам.

Все сумеречные ведьмы обладают вещими способностями, но у Соры Теразы они просто сверхъестественно развиты. Однако она не контролирует свои видения, вместо этого они контролируют её, потому что кажется что она чувствует долг в выполнении получаемых видений. Это может быть неплохим инструментом для МП, здесь не прикрепляется какая-то особая механика. Это способ для создания интриги, который может послужить событиям в игровой ком-

паний.

Хотя она и слепа, Сора Тераза знает обо всем происходящем вокруг неё, это выражено через слепое зрение, покрывающее диапазон в пределах 18 м. от неё. Её невозможно фланкировать, или заставить оторопевшей.

СОРА МЭНЬЯ

НЗ женщина, полу-изверг, аннис, Варвар 10

Сора Мэнья терроризировала поколения Эдлинских Владений. Её сила и аппетит просто легендарны, как говорят, она даже боролась с драконом Саэрлаком, и сожрала его сырым. Лишь несколькими созданиям удалось выжить в её железной хватке. Ей просто доставляет удовольствие разламывать великанов и прочих чудовищ, которые бросили вызов Сестрам. Столетиями она пожирала племена шифтеров, и оставляла целые селения опустошенными и разграбленными. Ей нравится охотиться на рейнджеров, и прочую «человеческую живность». Хотя множество Дроаамитов преклоняются перед Сорой Катрой, ещё больше боится Сору Мэнью.

Сора Мэнья

Женщина, полу-изверг, аннис (ведьма), варвар 10; СВ 19; Большой внешний (местный) (измененный ужасный гуманоид); КХП 7d8+35 плюс 10d2+50; 171 хп.; Иниц. +5; Скор 15 м.; КД 31, касат. 14, отроп. 31; Баз. Ат. +17; Захват +36; Ат. +34 рукопашн. (1d6+17 когти); Полн. Ат. +34/+34 рукопашн (1d6+17 когти), и +29 рукопашн (1d8+9 укусы); СА: Улучшенный захват, ярость 3/день, царапанье 1d6+17, раздирание 2d6+24, поразить добро (+17 повреждение), магические способности; СК: Темновидение 18 м., снижение поврежденных (смотрите ниже), быстрое передвижение, иммунитет к ядам, улучшенное сверхъестественное уклонение, устойчивость к кислоте. Холоду, огню и электричеству по 10, привязка души, УМ 27; МЗ НН; Сп-бр: Стойк +16, Рефл +15, Воля +13; Сила 40, Ловк 20, Тело 20, Интл 14, Мудр 12, Обн 14.

Навыки и Черты: Блеф +12, Лазание +20, Ремесло (резьба по кости) +8, Ремесло (обработка кожи) +8, Дипломатия +16, Маскировка +12 (+14 в действии), Скрытность +11, Запугивание +24, Прыжки +20, Прислушивание +21, Бесшумное Передвижение +10, Чувство Мотива +6, Говорить на Определенном Языке (Общий, Эльфов, Великанов), Отслеживание +11, Искусство Выживания +18, Плавание +18; Устрашающий Удар, Сражение в Слепую, Улучшенный Напор, Железная Воля, Мощная Атака, Чтение Следов.

Снижение Повреждений (Экс): Сора Мэнья обладает: СП 10/магия, СП 2/дробящее, и СП 2/—. Её природное оружие принимается как магическое, при преодолении снижения повреждений противника.

Привязка Души (Спр): Используя час на поглощение жертвы, и исполнении особого ритуала, Сора Мэнья может заточить в ловушку душу своей жертвы. Это идентично эффекту заклинания *привязать душу*, за исключением того, что душа жертвы заточена в её череп, а не в драгоценный камень. Ритуал должен быть проведен в период 17 часов после смерти. Уровень заклинателя данного эффекта 17.

Хотя Сора Мэнья известна за свою силу, она далеко не простая и бестолковая драчунья. Она позволяет Соре Катре править нацией, но сама Сора Мэнья хитра в свою сторону. Она предпочитает использовать свои навыки на отдельных личностях, ведя игру со своей жертвой до тех пор, пока не разорвет её на клочки. Из всех сестер, наиболее чаще в одиночку можно встретить Сору Мэнью, так как она странствует по диким просторам в поисках своих кровавых увеселений.

Сора Мэнья предпочитает вести бой руками; так как она обожает ощущение от разламывания костей и раздирания плоти. Однако когда она ведет в сражение троллей войны, она может использовать боевой топор или двуручный меч. В тайниках под Огромной Скалой скрыто множество магического оружия Дочерей.

нателя данного эффекта 17.

Магические Способности: 3/день—темнота, собственная маскировка (УЗ 8-й), облако тумана (УЗ 8-й), яд (КС 16), нечестивая аура (КС 20); 1/день—богохульство (КС 19), инфекция (КС 16), осквернить, ужасающее высыхание (17d6, КС 20), призыв монстра IX (ночная ведьма), нечестивость, нечестивая болезнь (8d8, КС 16). Если отдельно не указано, то уровень заклинателя 17-й, а КС спас-бросков основан на Обаянии.

Ярость: В ярости Сора Мэнья получает 34 дополнительных временных хит-поинта. В эффект вступают следующие изменения: КД 29, касат. 12, отроп 29; Ат. +36 рукопашн. (1d6+19 когти); Полн. Ат. +36/+36 рукопашн. (1d6+19 когти), и +31 рукопашн. (1d8+10 укусы); царапанье 1d6+19, раздирание 2d6+27; Сп-бр: Стойк +18, Воля +13; Сила 44, Тело 24. Её ярость длится на протяжении 11 раундов.

Имущество: +3 притягивающий доспех из выдубленной кожи, амулет мощных кулаков +2, вмещающая сумка (тип II), пояс силы великанов +4, ботинки трусливого прыжка, снадобье дубовой кожи+5, 3 снадобья лечения серьезных ранений, снадобье смещения, снадобье великолепия орла, снадобье полета, снадобье скорости, снадобье невидимости, 2 снадобья ограниченного восстановления, снадобье защиты от стрел 15/магия, снадобье говорливости, снадобье неопределимого мировоззрения. Ботинки трусливого прыжка позволяют своему обладателю использовать *дверь измерения* при УЗ 9.

Хотя сгорбленная осанка скрывает истинный размер этой ссохшейся старухи, она все равно достигает как минимум 2,5 м. в высоту. На ней плащ с капюшоном, и кожаные лохмотья цвета высохшей крови. Её конечности длинные и узловатые, но её руки не дрожат, а пальцы заканчиваются длинными черными ногтями-когтями. Её иссушенная кожа темного, сине-фиолетового цвета, а черные, грязные волосы спутаны. Глаза этой старухи горят яростным красным светом, а когда она злое улыбаются, вы видите множество, острых как иглы зубов во рту.